

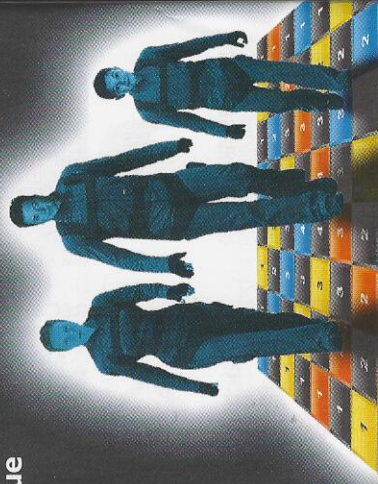
L'équipe du Dr. Wood Challenge Center
est fière de vous présenter

enKounter™

Le jeu de stratégie pour 2 ou 3 joueurs

Développe le raisonnement stratégique
pour 2 ou 3 joueurs
de tout âge à partir de 6 ans

Contenu:
4 damiers colorés
4 feuilles de score
1 grille récapitulative



OBJET DU JEU :

1. Placer stratégiquement des pièces sur le damier, pour totaliser plus de points que les adversaires.
2. Avoir le moins de pièces possible en fin de partie : des points de pénalité s'appliquent pour chaque pièce que vous ne pouvez plus poser.

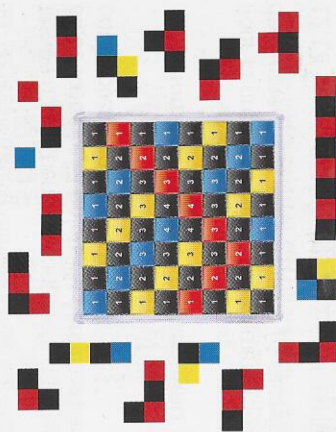
Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après déduction des points de pénalité.

REGLES DU JEU :

1. Choisissez l'un des 4 damiers colorés.

Cela peut se faire au hasard ou d'un accord commun. Chaque damier apporte des aspects spécifiques au jeu. Tous les joueurs peuvent étudier le damier et la feuille de score. Prenez note des cases qui marquent le plus de points, cela vous aidera à décider quelles pièces choisir dans votre réserve.

2. Placez le damier au fond du coffret Kaleidoscope.
3. Eparpillez les 18 pièces de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir clairement.
4. Déterminez d'un accord commun quel joueur commence à choisir ses pièces (ce premier joueur changera à chaque nouvelle partie), puis choisissez vos pièces, chacun votre tour et une à la fois, dans le sens des aiguilles d'une montre. On prend 9 pièces dans un jeu à deux, et 6 pièces lors d'un jeu à trois joueurs.
5. Le joueur qui a la plus grande pièce (appelée: 'La Baguette Magique') commence la pose. Ce joueur choisit puis place l'une de ses pièces sur le damier, en s'assurant que les couleurs de cette pièce correspondent à celles des cases du damier qu'elle recouvre.



Il n'est pas obligatoire pour le premier joueur de commencer par la Baguette Magique, mais cela est souvent préférable car elle est difficile à placer et sa pose peut être rapidement empêchée par d'autres pièces. C'est pour cette raison que le joueur qui a la Baguette Magique joue en premier.

6. Chacun leur tour, les joueurs placent ensuite une pièce à la fois, en respectant toujours les couleurs en recouvrement du damier.
7. Pour chaque pièce placée, le résultat est noté en faisant la somme des chiffres recouverts par cette pièce.
8. Ce résultat est reporté pour chaque joueur sur la feuille de score fournie : il s'additionne au précédent total.
9. A tout moment, les joueurs doivent laisser voir leurs pièces, sur leurs deux côtés, à leurs adversaires. Cela aide tous les joueurs à préparer leurs prochains coups.
10. Vers la fin, ceux qui peuvent toujours placer leurs pièces continuent de le faire jusqu'à épuisement de toutes les possibilités.

11. La partie est terminée quand aucun joueur ne peut plus rien poser.

Les points de pénalité sont alors attribués à ceux à qui il reste des pièces : pour chaque pièce restante, 2 points de pénalités par carré (case) sont déduits du total du joueur pour obtenir son score final.



Triomino



Tetramino

Pour la première pièce, un triomino (3 cases), 6 points de pénalité sont déduits, pour la deuxième pièce, un tetramino (4 cases), on déduira 8 points.

12. Le joueur qui totalise le score final le plus élevé gagne la partie.

Quelques stratégies:

Votre objectif en jouant à **EnKounter** n'est pas de remplir parfaitement le damier, mais de placer vos pièces pour maximiser votre score tout en limitant et/ou en bloquant les possibilités de placement de vos adversaires.

- **Etudiez attentivement le damier.** Cherchez ses particularités, cela vous aidera à bien choisir vos pièces dans votre réserve.
- **Quand vous choisissez vos pièces, essayez de faire le bon choix entre les petites et les grandes.**
- **Les grandes marquent en général plus de points**, et engendrent plus points de pénalité en fin de la partie.
- **La Baguette Magique peut marquer huit points, mais en fait perdre seize si elle n'est pas placée.** Tout tetramino (pièce de 4 cases) placé sans toucher un bord du cadre vous fera marquer au moins huit points.
- **Essayez de placer les plus grandes pièces au début**, car l'adversaire essaiera de bloquer les placements de vos grandes pièces pour vous faire déduire des points de pénalité.
- **Essayez de bloquer l'adversaire tout en marquant vos points** : gagner est un équilibre délicat entre marquer des points et bloquer l'adversaire !
- **Analysez vos parties** : cela améliorera votre capacité à battre vos adversaires d'EnKounter à l'avenir.

INDEX DES DAMIERS COLORÉS :



DEGRÉS DE DIFFICULTÉ



Vous ne pouvez plus vous passer de 'enKouter'?
Vous en voulez plus?

**Restez à l'affût de nouveaux jeux passionnants
bientôt chez votre revendeur...**